AMSTRAD LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

ROMPER EL MURO
BUNKER
AEROLITOS
DICCIONARIO DE COMANDOS
RUMMER
CURSO DE BASIC III PARTE

AÑO I - 1ª EPOCA - Nº 2 - Precio 850,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Ante todo vayan por delante nuestras disculpas por el error cometido en nuestro número anterior, en el que incluimos en esta sección de Editorial el que habíamos pensado para los números dedicados a otros ordenadores (MSX, Spectrum y Commodore), en vez del que habíamos preparado para Amstrad. En el caso de esos números recién nombrados se llegaba a los seis meses de existencia, mientras que para Amstrad era sólo el segundo mes. En fin, son gajes del oficio que esperamos sepáis disculpar.
Ahora cambiamos de tercio y pasamos a los agradecimientos, porque no es necesario destacar ese apoyo casi incondicional que nos habéis demostrado desde el número uno. Son muchas, bastantes más de las que esperábamos, las cartas que estamos recibiendo y eso siempre es buena señal. Aparte de las felicitaciones, que siempre alientan para seguir en la brecha, hay muchas sugerencias y críticas interesantes, tampoco faltan las recriminaciones, claro está. Tendremos en cuenta todas esas proposiciones que nos hacéis y las estudiaremos concienzudamente para llevarlas a la práctica en caso de que se juzgaran convenientes y siempre que nuestras posibilidades lo permitan. Por supuesto, la invitación para que nos escribáis sigue en pie, pues en definitiva el efecto feed-back del correo es uno de los mejores baremos para saber exactamente en qué punto nos encontramos.
Ya para acabar, sólo nos resta invitaros a disfrutar de los seis programas que os presentamos este mes. Como siempre, todo el equipo de LOAD'N'RUN ha desarrollado un importante esfuerzo para no defraudaros, nuestra mayor alegría es siempre conseguir que paséis un buen rato en nuestra compañía.

EDITA
DUPLISON, S.A.
Entenza, 95, 4.º
Apartado de Correos 36099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16
DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler
ILUSTRACIONES
Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Manolo García, Enric Jardí, Jordi Jaumandreu, Man, Martí, Mediavilla, Montana
COLABORADORES
José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Terdú
CORRESPONSALES
Rolf Weitzel (Berlín), Ber Watson (Londres), Corrado Vantaggiato (Milán), Michelle Curel (Nueva York), Danielle Faulcau (París)
IMPRESION
Grafos, S.A.
Paseo Carlos I, 157 - Barcelona
D.L. B-13528/86
FOTOCROMOS
MC Ediciones
Avda. de Roma, 157 - Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Joan Gàllego, S.A.
Enrique Granados, 135 - Barcelona
REPRODUCCION DE CASSETTES
Audimicro
Mascaró, 23 - Barcelona
DISTRIBUCION
Coedis
Valencia, 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

Ilustración de Josep Maria Beá
JOSEP MARIA BEA FONT, Barcelonés, es uno de los dibujantes españoles más decisivos de las dos últimas décadas. Tanto en el cómic como en la ilustración destaca de modo especial por su estilo personal e inconfundible. No obstante, es un creador de asombrosa versatilidad que además del sello Beá ha sabido crear el estilo Sánchez Zamora (uno de los seudónimos que utiliza) de técnica bien distinta. Es además un mago del collage. Ha recibido numerosos premios y sus dibujos se han editado en medio mundo, desde U.S.A. a Yugoslavia, pasando por la práctica totalidad de la Europa comunitaria. Por su libro didáctico «La técnica del cómic» le fue concedido el Premio Ciudad de Barcelona a la mejor labor de información y animación cultural. En la actualidad dirige la Editorial Intermagen y edita la revista de humor Canibal. Entre los álbumes que ha publicado pueden destacarse: «Sir Leo». «Seres, dioses y espacios», «Peter Hipnos», «Historias de terror», «Historias de la taberna galáctica», «En un lugar de la mente», «La esfera cúbica», «La muralla», «Siete vidas», «Once nombres», «El estado de Joey», «Mediterráneo», «Fobia»... Además de dibujar, toca la guitarra (estuvo en el grupo Los Dálmatas) y escribe textos cargados de sano y fino humor.

muy importante

PARA CARGAR LOS PROGRAMAS:

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo.
Poner la cinta en el aparato registrador y pulsar simultáneamente la tecla de control (CTRL) y ENTER.

Aparecerá en la pantalla lo siguiente: RUN"
Y un mensaje para que conectemos el registrador, o sea que pulsamos el PLAY y el programa empezará a cargarse automáticamente.
Para cargar los juegos sucesivos deberéis repetir las mismas instrucciones.

HIT GAMES

Nuestro «Hit Games» se confecciona a partir de vuestras votaciones, por tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco vídeo-juegos favoritos en orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales, asimismo y con el fin de agilizar el recuento, indícanos el ordenador que tienes.

ATENCION: Entre todos los votantes del «Hit Games» de este mes (siempre que la carta nos llegue antes del 20 de julio) sortearemos 10 ejemplares del libro «Miguel Ríos: Los viejos rockeros nunca mueren», escrito por nuestro director José María Esteban y publicado por Editorial Martínez Roca.
Envíanos tus votos antes del 20 de julio a:
LOAD'N'RUN (HIT GAMES)
Apartado de Correos 36.099
08080 Barcelona

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes de nuestro «Hit Games», el lote de 5 libros de la colección «La revolución electrónica» («Ordenadores, cómo trabajan», «Robots y ordenadores», «Satélites y ordenadores», «Láseres», «Radio y radar») de Boixareu Editores, ha correspondido a:
ANDRES FERNANDEZ RAMOS
Avda. Marqués de Jura Real, 32, 2º
Madrid
ANGEL MOREDA
Paulina Hamit, 6, 1º
Valladolid
JOSE MARIA SUAREZ
Fortuny, 5
Las Palmas de Gran Canaria
MONTSE OLIVAN
Pº San Juan, 82
Barcelona
JOSE VALERO
Ramon Llull, 13
Terrassa (Barcelona)
JUAN LUIS VELA
Fuenlabrada, 10, 1º
Madrid
ALFONSO PEÑA
Cura Planelles, 27
Alicante
MARGARITA LACHAMBRE
Martínez Maldonado, 46
Málaga
MERCEDES GARCIA ESTESO
Labradores, 21, 3º
San Vicente de Raspeig (Alicante)
CARLOS SANTIAGO
Panizo, 60
Madrid

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
2	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
3	PITFALL II	ACTIVISION	MSX
4	ROAD FIGHTER	KONAMI	MSX
5	KNIGHT LORE	ULTIMATE	MSX
6	DUN DARACH	GARGOILE GAMES	SPECTRUM
7	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM
8	WINTER GAMES	EPYX	SPECTRUM
9	ONE ON ONE	VIRGIN	COMMODORE
10	A VIEW TO A KILL	KONAMI	MSX

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes de nuestro «Hit Games», los dibujos originales de Mediavilla (debidamente dedicados y firmados) han correspondido a:

ISABEL AZPARREN
Torrent de l'Olla, 147
Barcelona

BEATRIZ MARIA PEREZ
Calderón de la Barca, 40
Alicante

LUCAS MEDINA
Avda. Guipúzcoa, 118
Barcelona

RAMON SOLA
San Jorge, 14
Mollet del Vallés (Barcelona)

CASILDA LOPEZ
Nieto Bonal, 5
Salamanca

CARMEN GARCIA
Sants, 215
Barcelona

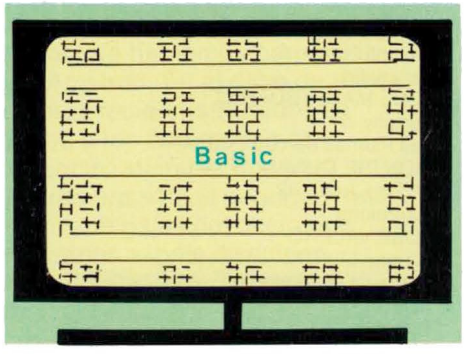
JESUS JORGE CANALES
Mas Martí, 211
Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)

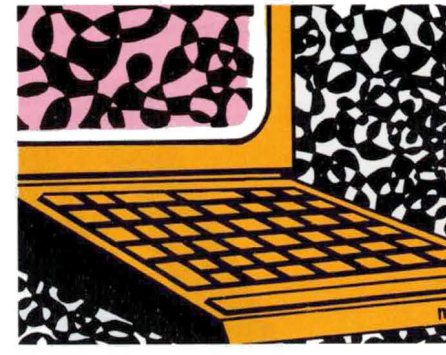
ENRIQUE MORENTE
Alvarez Abellán, 23
Madrid

ANTONIO JOSE PRIETO
Mesón, 8
Lucena (Córdoba)

JAVIER ROJO
Asín y Palacios, 44
Zaragoza

Juega y





CURSO DE BASIC III

En este capítulo se explica el funcionamiento de las subrutinas, qué son, cómo se programan y para qué sirven; así como todas las funciones de que dispone el BASIC de Amstrad, separadas en grupos funcionales:

- Las funciones matemáticas
- Las funciones de tratamiento de cadenas
- Las funciones del sistema
- Las funciones definibles por el usuario.

Las funciones matemáticas son las funciones por excelencia, las empleadas en la mayor parte de los cálculos que impliquen resultados numéricos.

Las funciones del tratamiento de cadenas incluyen las de troceamiento, cálculo de longitud, extracción de números, inserción de números, etc.

Las funciones de sistema son las de que nos dan informaciones referentes al estado, a nivel de hardware, del Amstrad, ya que nos informan.

Por ejemplo si está generando un sonido por el altavoz, o si hemos acabado de leer un fichero del cassette.

En el último apartado se explican las funciones definibles por el usuario, con lo cual podemos componer funciones en base de otras ya existentes en el Amstrad.

RUNNER

Este es un típico juego de habilidad. Tenemos una especie de gusano, que va creciendo y creciendo continuamente.

El objetivo del juego es sobrevivir el máximo tiempo posible, sin chocar con los barriles, esparcidos estratégicamente, ni con las paredes, ni por supuesto contigo mismo. El hacerlo implica la pérdida de una vida.

El control sobre la dirección en que crece el gusano se ejerce con los cursores o con el joystick, siendo especialmente difícil en los niveles más altos, debido a la gran cantidad de barriles esparcidos.

El nivel de dificultad actúa, como es de suponer, sobre el número de barriles, con la contrapartida de dar más puntos por cada movimiento, de forma que sale más rentable un nivel alto que un nivel bajo, ya que, aunque este último es más fácil, la puntuación es mucho menor.

DICCIONARIO DE COMANDOS

Este programa da un breve resumen de todos y cada uno de los comandos disponibles en el Basic Locomotive del Amstrad CPC-464. Los comandos extras que posee los modelos 664 y 6128 no están incluidos en el diccionario.

La forma de seleccionar un comando es muy fácil. Para ello se emplean las teclas de cursor, provistos como standard en el teclado del Amstrad, o bien en joystick, ambos sistemas proporcionan un control total sobre el programa.

En la pantalla principal aparecerá un abecedario.

Eligiendo una letra del mismo, elegimos la inicial del comando.

Para ello, pulsar los cursores horizontales (o el joystick), de forma que la letra elegida aparezca resaltada.

Una vez hemos elegido la letra inicial, hay que pulsar ENTER o bien el botón de disparo del joystick.

Hecho esto, aparecerá otra pantalla en la cual hay una ventana conteniendo todos los comandos que empiezan por la inicial elegida.

Entonces seleccionamos el comando deseado con los cursores verticales o el joystick y pulsamos ENTER (o el botón de disparo del joystick); acto seguido aparecerá un breve descripción del comando.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**

Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.

Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**

Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

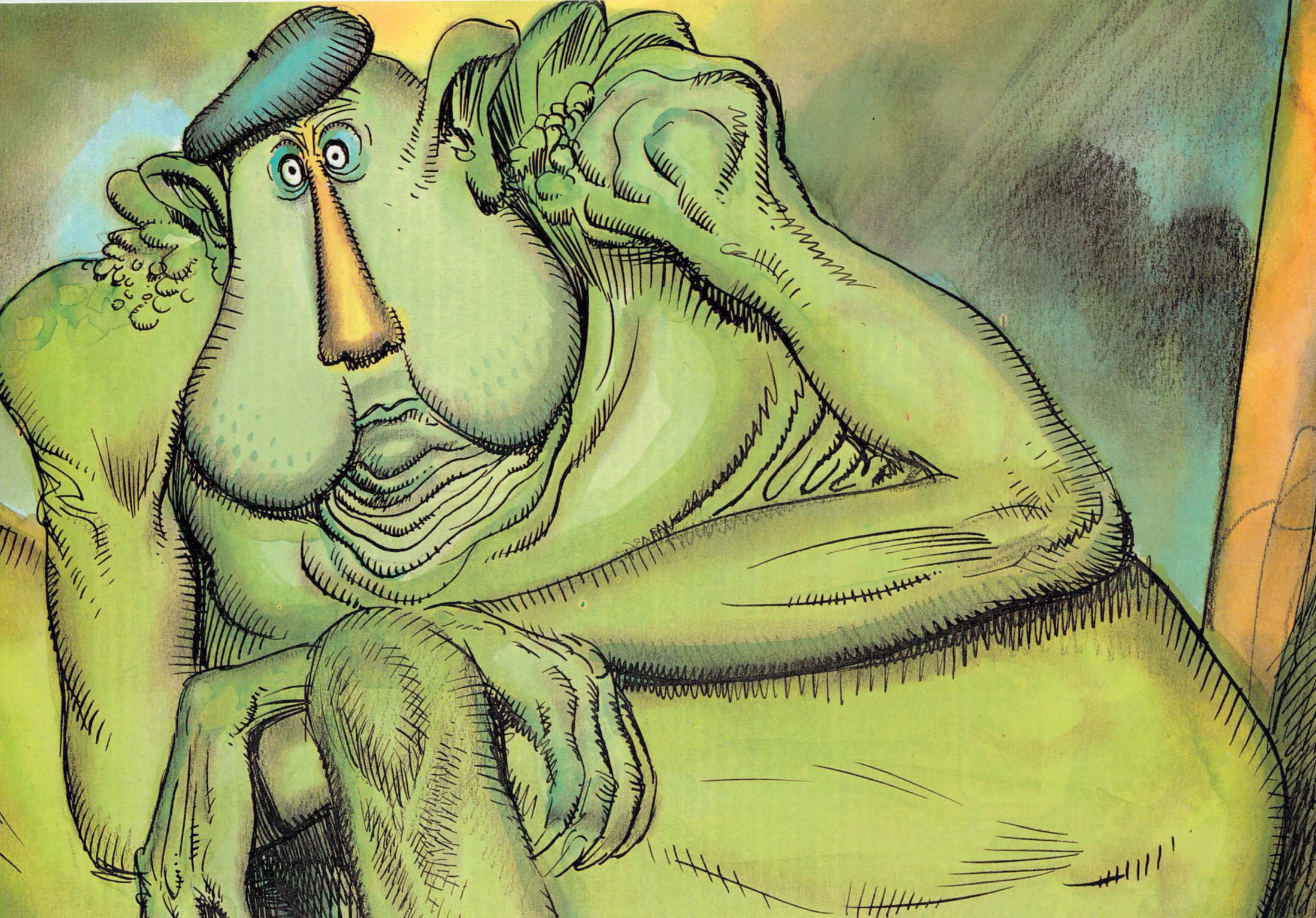
LA ETERNA GUERRA FRIA

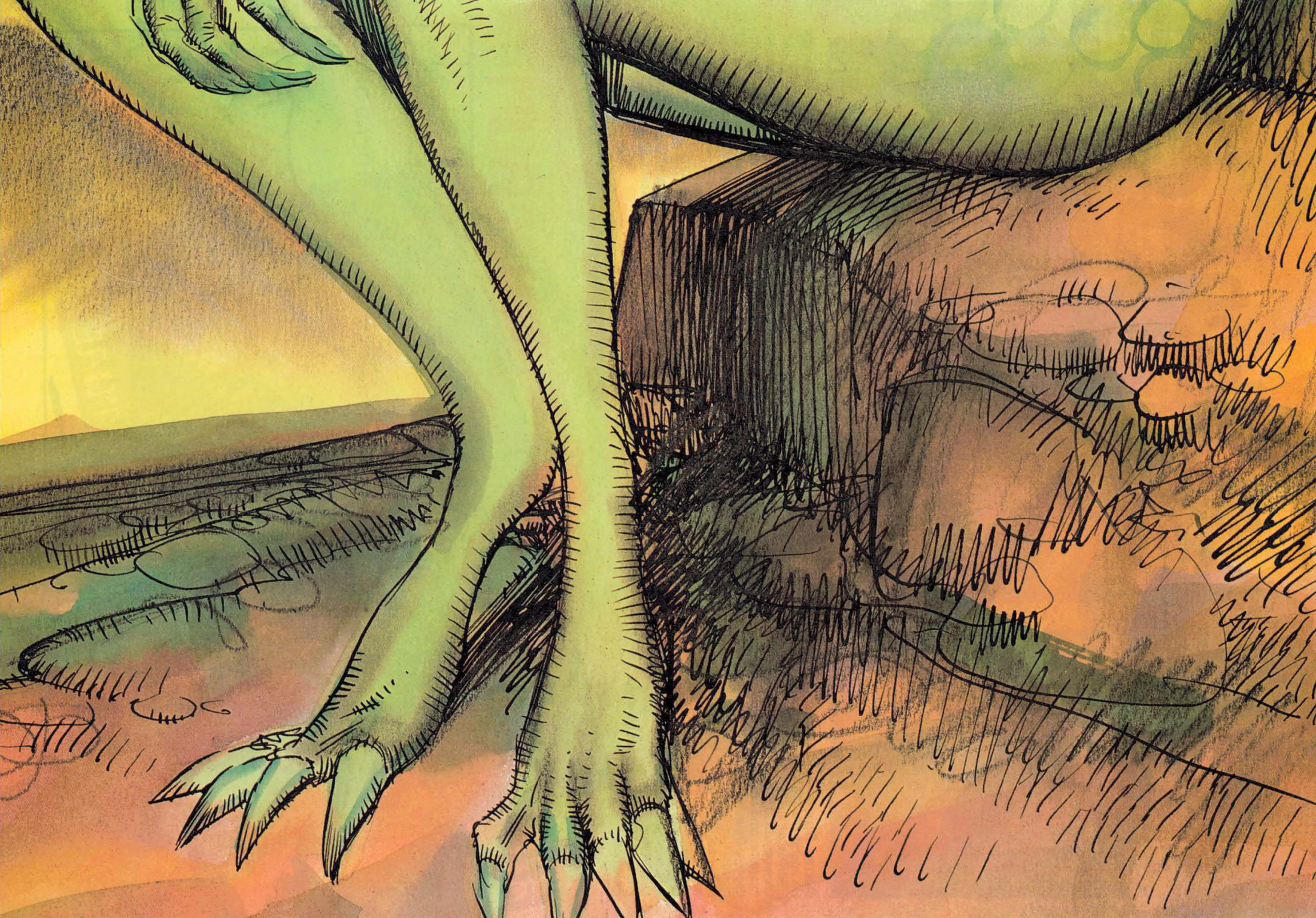
Seguimos publicando los relatos enviados por nuestros lectores y en esta ocasión volvemos con JOSE VILCHES PALMA de Viladecans.

La astro-nave de transportes «BUNER V» volaba con una lentitud exasperante en dirección al mayor astro-puerto de carga y descarga existente en todo el Sistema Solar colonizado.
Su tripulación, compuesta por tres hombres y una mujer, estaba deseosa de aterrizar y agarrar con tremenda ansia esos quince días de permiso que precedían a tres meses de intenso trabajo.
Eva, la mujer, técnico en comunicaciones, era morena, su pelo caía en deslumbrante cascada sobre su firme espalda, sus ojos verdes brillaban con una intensidad hipnotizante, vestía con un maillot integral color amarillo, el cual se le pegaba a su escultural cuerpo como si fuera su segunda piel, pidió permiso para aterrizar:
—Aquí astro-nave «BUNER V» a torre de control, cambio —su voz, a pesar de su belleza, denotaba un profundo cansancio.
—Aquí torre de control a astro-nave «BUNER V», codifique datos, cambio.
—Astro-nave «BUNER V», número de referencia 32.002.67, procedencia: Asteroide X-M-A, carga: 5.000 toneladas de acero bruto, destino principal: Astro-puerto de carga y descarga de Nueva York. Horario previsto para arribada: dentro de 6 minutos aproximadamente. Horario previsto para salida: 1 hora después de arribada. Número de tripulantes a bordo: cuatro, datos codificados, cambio.
—Todos mis datos coinciden con los suyos menos uno, Número de tripulantes a bordo, yo tengo cinco y usted me dice cuatro, ¿a qué es debido?, cambio.
—Nuestro comandante el señor Edmon, fue aquejado por la «fiebre espacial» hace cosa de una semana, efectuamos una breve parada en el asteroide clínico «NOLAS-51» y éste fue ingresado urgentemente, cambio.
—Comprendido, al aterrizar junto con la formalización legal que siempre se efectúa, deberá entregar su provisional comandante, los documentos que acrediten la enfermedad del señor Edmon y un certificado de baja obligada, por la cual su comandancia eventual quedará legalizada. Ahora, se le concede permiso de aterrizaje en la plataforma número 22, repito, plataforma número 22, cambio y cierro.
—¿Has oído Peter? —preguntó la morena a su comandante provisional.
El tal Peter era bajito, con el pelo blanco, sus gafas de montura de oro y su sucio mono de trabajo, no semejaba ni por asomo que fuese el actual comandante de la «BUNER V»; en cambio, era un «currante» nato, él deshechaba la facilidad de dirigir a un robot en las faenas duras, prefería realizarlas él personalmente, por eso, el comandante Edmon lo nombró en su momento comandante provisional, sin mirar la mayor graduación de Eva, o Charles, el técnico de radares e informática.
—Sí —blasfemó Peter—, ¡odio los papeleos!
—Aún no entiendo —las palabras de Charles sonaron potentes, a pesar de su delgadez anémica, el técnico en radares e informática poseía un vozarrón capaz de asustar a un ejército de milicianos— cómo le pudo atacar la «fiebre espacial» a Edmon...
—Por favor, Charli —dijo Peter— quieres dejar de una vez ese odioso tema, ¡no se habla de otra cosa desde que fue ingresado!, le dio la «fiebre espacial», como en cualquier momento nos puede dar a cualquiera de nosotros.

El piloto rojo del intercomunicador situado sobre el panel donde trabajaba Eva, se iluminó, dando paso a la voz de Sam, el mecánico de la astro-nave, que se hallaba desde hacía más de 30 minutos dando paseos arriba y abajo en la sala de máquinas.
—No...
—No, ¿qué? —preguntaron a trío desde la sala el puente de mando, Eva, Charles y Peter.
—Yo conozco a Edmon desde hace más tiempo que vosotros, el comandante era inmune a la llamada «fiebre espacial».
—Y, ¿por qué no nos lo dijiste antes? —interrogó sorprendido Peter.
—¡Para no preocuparos!, yo, personalmente estuve charlando con el doctor que lo diagnosticó, me reveló que la única causa era que Edmon llevaba más de medio año inyectándose «L.S.D.» y llevaba dos semanas de terrible abstinencia obligada.
Todos quedaron en sepulcral silencio.
La astro-nave taladró la piña de nubes, bajo su morro apareció colosal y preponderante el astro-puerto de carga y descarga de Nueva York; ¡en pleno apogeo laboral!
Súbitamente, las retinas de los cuatro tripulantes se quemaron, el interior de la astro-nave semejó convertirse en un infierno, todo era fuego, dolor, llantos, angustia y muerte.
Desde la torre de control vieron cómo la «BUNER V» se transformaba en cuestión de segundos en una ígnea bola de fuego, ¡mortal de necesidad!, la cual se disponía a caer sobre el mismo centro del astro-puerto. Las alarmas se dispararon instantáneamente... ¡era tarde!

—¡NO! —el estremecedor grito se alzó hasta volúmenes terroríficos, inundó la vacía sala hasta casi hacerla estallar y se fue apagando paulatinamente en forma de eco eterno. La cama sobre la cual se hallaba postrado comenzó a vibrar a causa de su incesante tiriteo, colchón y sábana se hallaban empapadas en sudor frío como el hielo, su cuerpo entero parecía estar deshidratándose tras cada segundo, sus labios de un color morado intenso hacían juego con unas tremendas ojeras, sus ojos se salían de las órbitas, su boca y nariz parecían dispuestas a no dejar de babear.
Edmon miró a su derecha, sobre una mesita vio una jeringuilla con una dosis de L.S.D. y una radio. Con manos desesperadamente temblorosas cogió el aparato de radio y lo puso en funcionamiento:
—«...provocando más de dos mil muertos e innumerables heridos. Investigadores profesionales intentan dar una explicación lógica a la súbita explosión de la astro-nave «BUNER V» en pleno vuelo y cuando se disponía a aterrizar, paralelamente a estas investigaciones, se está buscando desesperadamente al comandante de la «BUNER V», el señor Edmon, el cual no viajaba con la tripulación, al parecer, por un ataque de «fiebre espacial», los últimos informes confirmaban que éste se hallaba en el asteroide clínico «NOLAS-51», al parecer, en el nombrado asteroide jamás fue ingresado el señor Edmon. Por otra parte, el gobierno de los Estados Unidos Terrestres, no descarta la posibilidad de que se trate de un sabotaje por parte del gobierno de la Unión Marciana de Colonos, tal vez, en venganza de...»
¡Edmon cortó la transmisión!, dejó suavemente el aparato sobre la mesita y cogió la jeringuilla, acto seguido se la inyectó.
Minutos después entraron dos tipos en la sala, ambos eran bajitos, vestidos con uniforme militar de color rojo sangre, ambos tenían el pelo verde en forma de cresta, ambos se acercaron a la cama en donde yacía Edmon, tieso y frío.
—¡Se ha suicidado!, camarada Zaren.
—Sí, camarada Dimitri, el truco de proporcionar a una persona L.S.D. durante medio año sin interrupción y cortarle el suministro «de golpe y porrazo», nunca falla, se nos convirtió en un ser sin voluntad, capaz de hacer lo que le ordenáramos por conseguir una dosis más...





L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**

Stereo Box 4
Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.
Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.
El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum
¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!
Podrás oir, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.
El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.
Totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Camisetas Load'N'Run
Para todos los que vibrais cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.
Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.
Distínguete con la camiseta **Load'N'Run.**
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

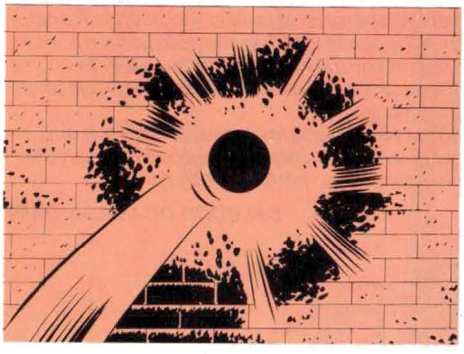
EN SEPTIEMBRE

LOAD'N'RUN

ESPECIAL SIMULADORES

solo para Spectrum

Aprende



ROMPER EL MURO

Seguramente muchos de vosotros ya conocéis este popular juego, ya que fue uno de los primeros que salieron al mercado.
La misión del jugador es la de romper el muro que se está formando encima suyo; para ello ha de conseguir que la pelota choque contra el muro y que no salga por abajo. Si la pelota sale, perderás una vida.
El jugador maneja una raqueta donde podrá hacer rebotar la pelota.

AEROLITOS

Perteneces a la escuadra de limpieza de la nave denominada «Basurero espacial», que es la encargada de mantener las vías de comunicación estelares.
El objetivo de tu trabajo es el de destruir todos los aerolitos que encuentres.
Para ello cuentas con un potente rayo láser que barrerá los asteroides con sus disparos.

BUNKERS

Asistimos ahora a una dura batalla, protagonizada en la II Guerra Mundial por Alemanes y aliados.
El objetivo del juego es el de intentar destruir el bunker del enemigo con los disparos que realizaréis.
El enemigo puede ser otro jugador o el propio ordenador.

Correspondencia

Amigos de LOAD'N'RUN:
Mi más cordial felicitación. Por fin tenemos en el mercado una revista y cassette para el ordenador Amstrad a la altura de las que hay para otros ordenadores.
El número uno me pareció francamente interesante y, por ello he querido felicitaros públicamente. (A ver si publicáis mi carta.) Me han dicho que algunas revistas empiezan muy bien para ganar público y luego bajan alarmantemente. Me sentiría totalmente defraudada si esto se cumpliera con vosotros.
Por favor, mantener el nivel del primer número y aquí tenéis una fiel seguidora que no dudará en convertirse, además en propagadora de vuestros aciertos.
Gracias por la revista y adelante.

ALICIA GIL
SANTIAGO DE COMPOSTELA

Querida Alicia:
Gracias por tu carta y tu incondicional apoyo. Cartas como la tuya estimulan a cualquiera. Nuestra intención no es sólo mantener la línea expuesta en el primer número, sino superarla e ir a más cada día. Ese es nuestro principal objetivo y esperamos verlo cumplido. Con seguidores tan fervientes como tú, no podemos fallar, eso sería imperdonable de nuestra parte. Gracias, una vez más.

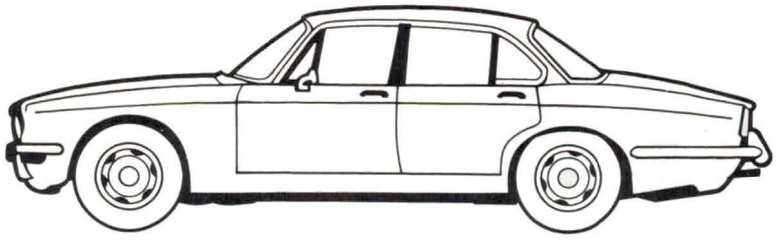
SALUDOS DE LOAD'N'RUN

Queridos amigos:
He estado esperando con ansiedad la aparición de vuestra primera revista dedicada al ordenador Amstrad, ya que poseo uno de estos aparatos con cassette incorporado; y cuál ha sido mi desilusión al cargar la cinta y comprobar que si bien la cara A entra correctamente no ocurre lo mismo con la cara B, en la cual no entra ningún programa.
De todas formas y para que os sirva de orientación os diré que la cinta está grabada por las dos caras y con un nivel de sonido más que suficiente, lo cual me resulta más incomprensible todavía.
Espero que me sepáis dar alguna solución al respecto, ya sea contestándome a través de la revista o bien personalmente.
Sin otro particular os doy las gracias anticipadas.

JORDI SANCHEZ MESAS
CERCS - BARCELONA

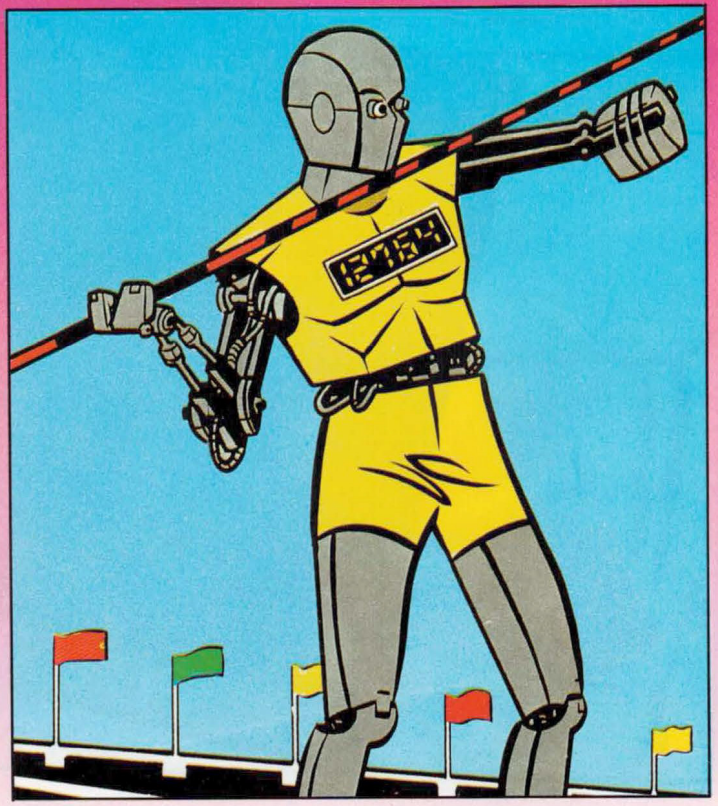
Querido Jordi:
Por lo que nos cuentas en tu carta, creemos que el problema no reside en la cinta, sino en los cabezales de tu reproductor que no están a la altura adecuada.
Para regular los cabezales, sólo tienes que introducir un pequeño destornillador por el agujero que encontrarás en el datassette; llegado a este punto tendrás que pulsar la tecla play, para que de esta manera aparezca el tornillo y lo puedas manipular. No te pases tocando el tornillo porque puedes desajustarlo del todo, o también te puede ocurrir que la cara que antes no te cogía te la coja ahora y viceversa.
Si una vez tocados los cabezales te sigue sin cargar envíanos la cinta que nosotros te la canjearemos por otra en perfectas condiciones.

SALUDOS DE LOAD'N'RUN



LOAD'N'RUN TE RETA A COMPETIR CON LOS MEJORES PROGRAMAS DE DEPORTES

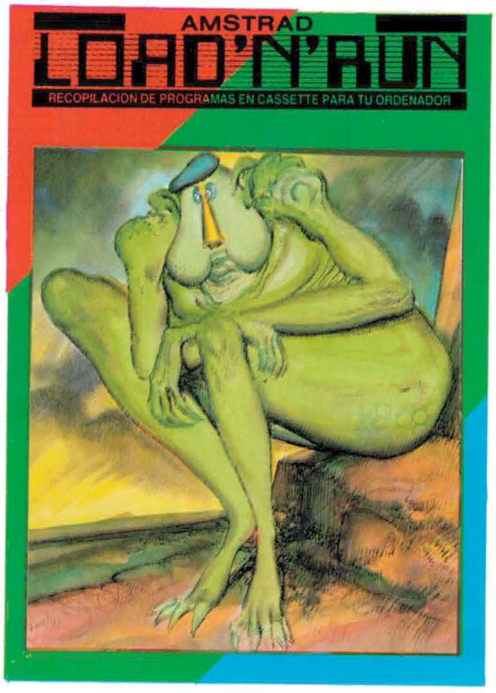
ESPECIAL MSX A LA VENTA



LOAD'N'RUN
RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

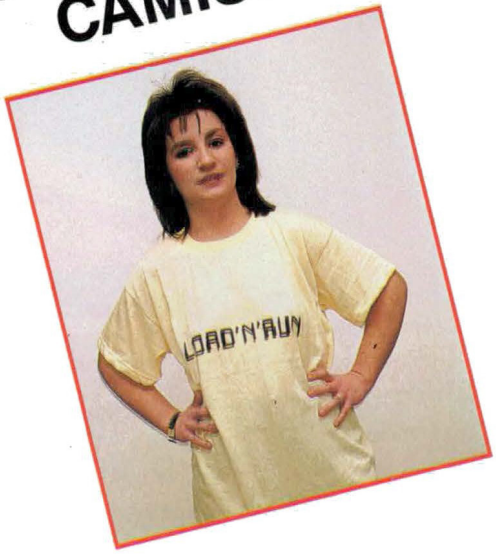
LOAD'N'RUN

ROMPER EL MURO
BUNKER
AEROLITOS
DICCIONARIO DE COMANDOS
RUMMER
CURSO DE BASIC III PARTE



Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R **AMSTRAD** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:
☐ *GIRO POSTAL N.º*
☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____

_____

Domicilio _____

Teléfono _____

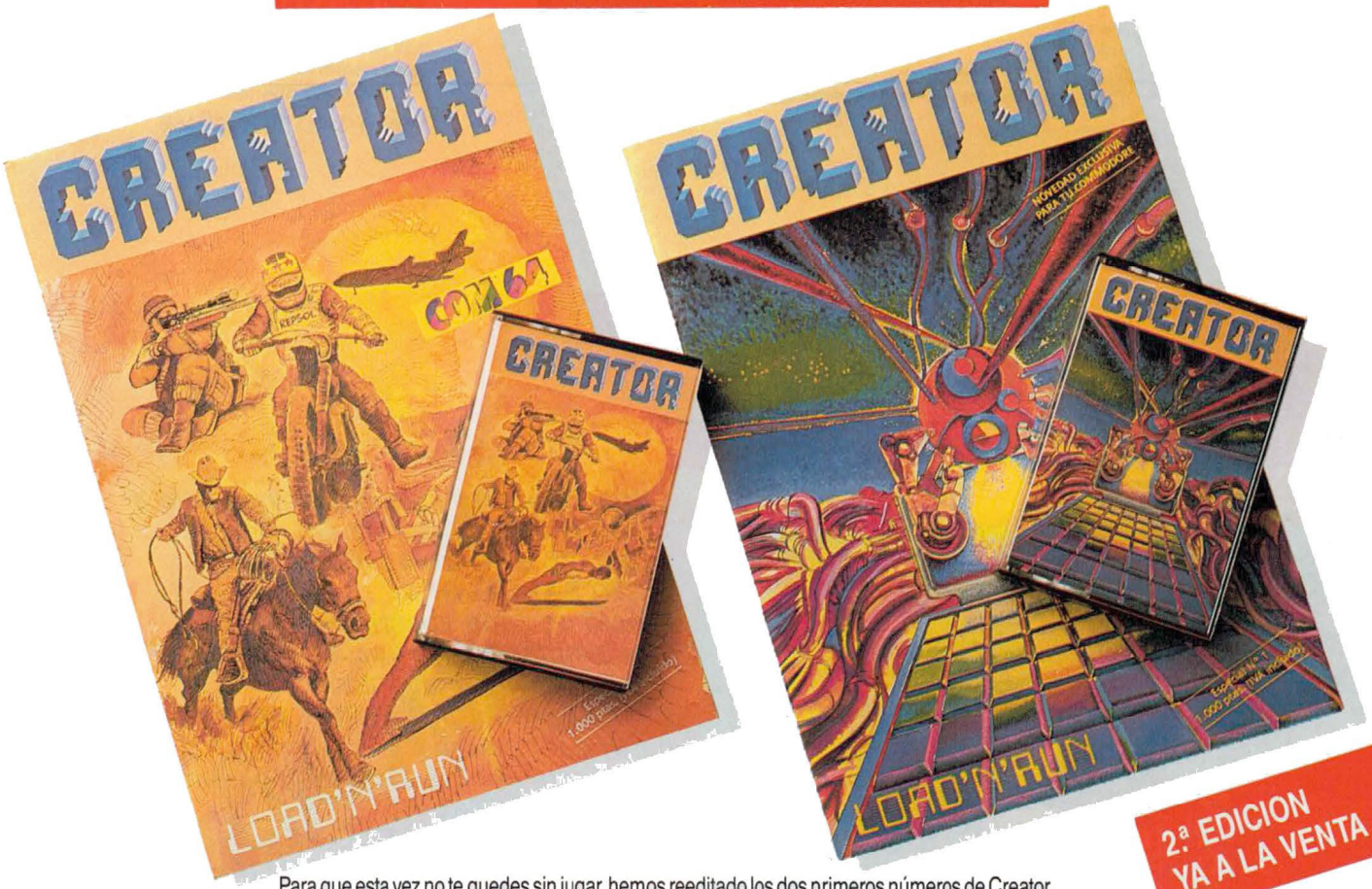
Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ ***Firma***

HEMOS AGOTADO LA 1ª EDICION



2ª EDICION YA A LA VENTA

Para que esta vez no te quedes sin jugar, hemos reeditado los dos primeros números de Creator. Unos programas con muchas posibilidades de juego para que te lo pases en grande con tu ordenador.

No te quedes fuera de juego, ya está a la venta la 2ª Edición.

Load' N' Run

Los Grandes Programas